Handwerkskammern
Baden-Württemberg

Schülerwettbewerb: Anleitung für Lehrkräfte

Technische Voraussetzungen für den Einsatz von MeisterPOWER

MeisterPOWER ist eine Browser-basierte Lernsoftware für den Einsatz im Unterricht. Es ist keine Installation von Software nötig.

Folgende IT-Ausstattung sollte für den Einsatz von MeisterPOWER an Ihrer Schule vorhanden sein:

Computerraum

☐ PC-Arbeitsplätze für Schüler/innen

☐ optional: PC-Arbeitsplatz für die Lehrkraft mit Beamer

Internet

☐ Stabile Internetanbindung

Browserversionen

Die Lernsoftware wird als Web-Applikation zur Verfügung gestellt.
Dies bedeutet, dass keine vorherige Installation nötig ist.

Folgende Browserversionen werden von der Lernsoftware unterstützt:

☐ Windows 7: Internet Explorer Version 10 (oder neuer)

oder

☐ Windows 8.1: Internet Explorer Version 11 (oder neuer)

oder

☐ Windows 8.1: Google Chrome Version 53 (oder neuer)

oder

☐ Windows 8.1: Firefox Version 48 (oder neuer)

Technische Mindestvoraussetzung der PCs:

☐ Prozessor: 1,9 GHz Intel Core 2 Duo

und

☐ Speicher: 4GB RAM

und

☐ Grafikkarte: NVIDIA GeForce 9400M 256 MB

WICHTIG:
Zwischenergebnisse werden nicht gespeichert.
Das Wettbewerbs-Szenario hat eine Spieldauer von drei Spielmonaten. Dies entspricht etwa 30 bis 45 Minuten.
Planen Sie ausreichend Zeit ein und stellen Sie eine stabile Internet-verbindung sicher.

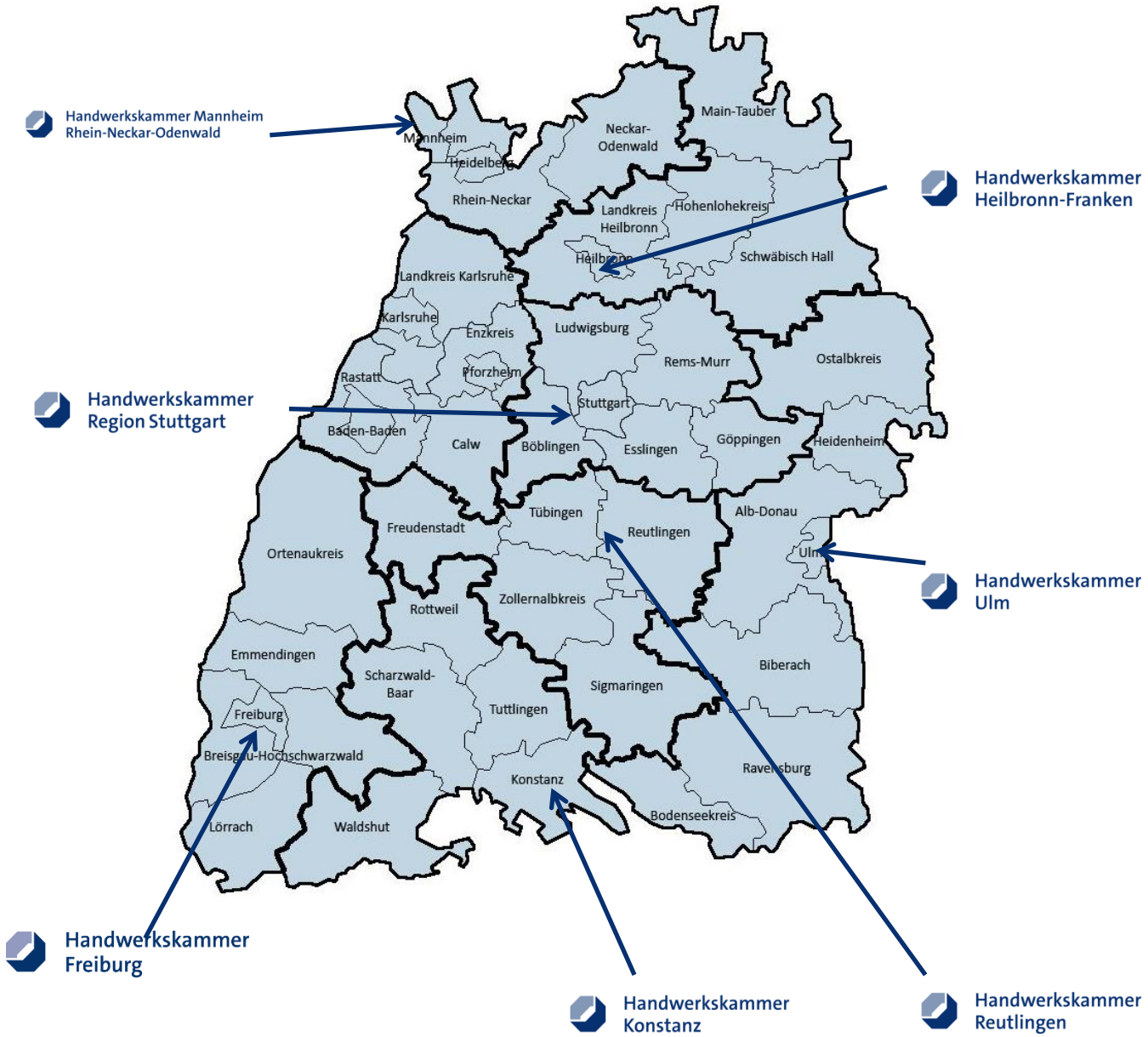
In 4 Schritten zur Teilnahme am Wettbewerb MeisterPOWER

Schritt 1	Kontaktieren Sie die Handwerkskammer in Ihrer Region.
Schritt 2	Die Handwerkskammer schickt Ihnen einen Registrierungslink per Mail.
Schritt 3	Mit Ihrem Zugang zur Spielverwaltung können Sie Schülerinnen und Schüler (als Einzelperson oder in Gruppen) für den Wettbewerb anlegen.
Schritt 4	Schülerinnen und Schüler melden sich mit dem von Ihnen ausgewählten Anmeldename und dem automatisch generierten Passwort an.

Los geht‘s!

Schritt 1: Kontaktieren Sie die Handwerkskammer in Ihrer Region

Die Handwerkskammer in Ihrer Region erstellt Ihnen einen kostenlosen Zugang zur Lernsoftware MeisterPOWER.



Schritt 1: Kontaktieren Sie die Handwerkskammer in Ihrer Region

Die Handwerkskammer in Ihrer Region erstellt Ihnen einen kostenlosen Zugang zur Lernsoftware MeisterPOWER.

Handwerkskammer Heilbronn-Franken

Berufsbildung
Allee 76
74072 Heilbronn
Fon: 07131 791-0
info@hwk-heilbronn.de

Handwerkskammer Konstanz

Frau Maria Grundler
Webersteig 3
78462 Konstanz
Fon: 07531 205-252
maria.grundler@hwk-konstanz.de

Handwerkskammer Mannheim Rhein-Neckar-Odenwald

Frau Hannah Reichenecker
B1 1-2
68159 Mannheim
Fon: 0621 18002-138
reichenecker@hwk-mannheim.de

Handwerkskammer Freiburg

Herr Heiner Gaß
Bismarckallee 6
79098 Freiburg i. Breisgau
Fon: 0761 21800-567
heiner.gass@hwk-freiburg.de

Handwerkskammer Region Stuttgart

Team Berufsorientierung
Heilbronner Straße 43
70191 Stuttgart
Fon: 0711 1657-256
berufsorientierung@hwk-stuttgart.de

Handwerkskammer Reutlingen

Frau Michaela Lundt
Hindenburgstraße 58
72762 Reutlingen
Fon: 07121 2412-270
michaela.lundt@hwk-reutlingen.de

Handwerkskammer Ulm

Herr Michael Scheiffele
Olgastraße 72
89073 Ulm
Fon: 0731 1425-6224
m.scheiffele@hwk-ulm.de

Schritt 2: Registrierung per Mail

1. Sie erhalten von der regional zuständigen Handwerkskammer eine Mail mit einem Registrierungslink für die Lernsoftware. Absender der Mail ist no-reply@meister-power.de. Kontrollieren Sie ggf. Ihren Spam-Ordner. Antworten Sie nicht auf die automatisch generierte Mail vom Absender no-reply@meister-power.de.

2. Klicken Sie auf den Registrierungslink in der Mail, um die Anmeldung abzuschließen.

3. Es öffnet sich ein Fenster im Browser. Legen Sie Ihr Passwort fest.

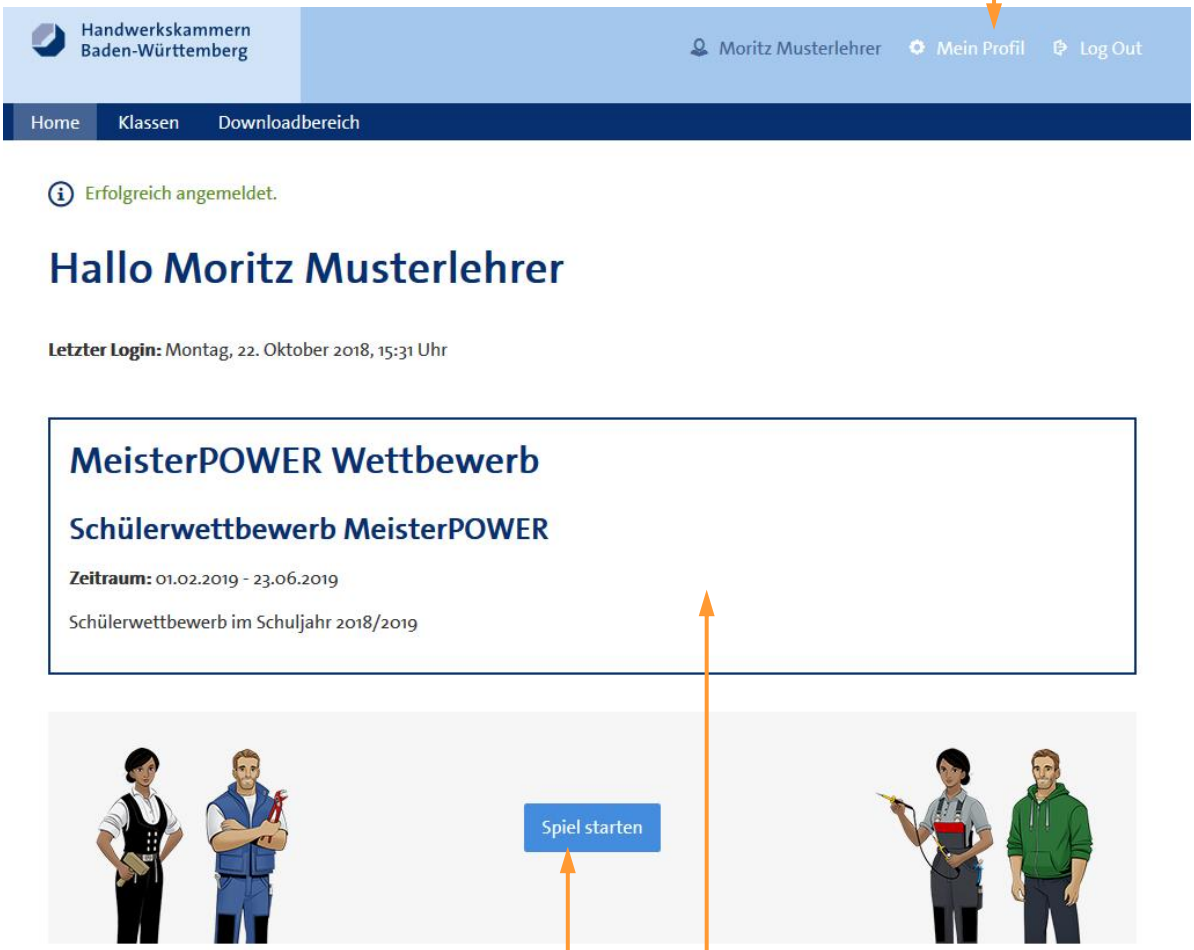
4. Per Klick auf „Bestätigung“ wird die Erstellung Ihres Accounts abgeschlossen.

5. Nach erfolgreicher Registrierung können Sie sich jederzeit mit Ihrer Mailadresse und Passwort in die Spielverwaltung einloggen. Nutzen Sie dafür folgenden Link: https://lernspiel.meister-power.de/

Start-Bildschirm in der Spielverwaltung

Möglichkeit zur Bearbeitung des eigenen Accounts:
- Änderung des Passworts
- Löschung des Accounts

Beachten Sie: Durch Löschen Ihres Accounts gehen alle Daten von angelegten Klassen und Schüler/innen verloren.



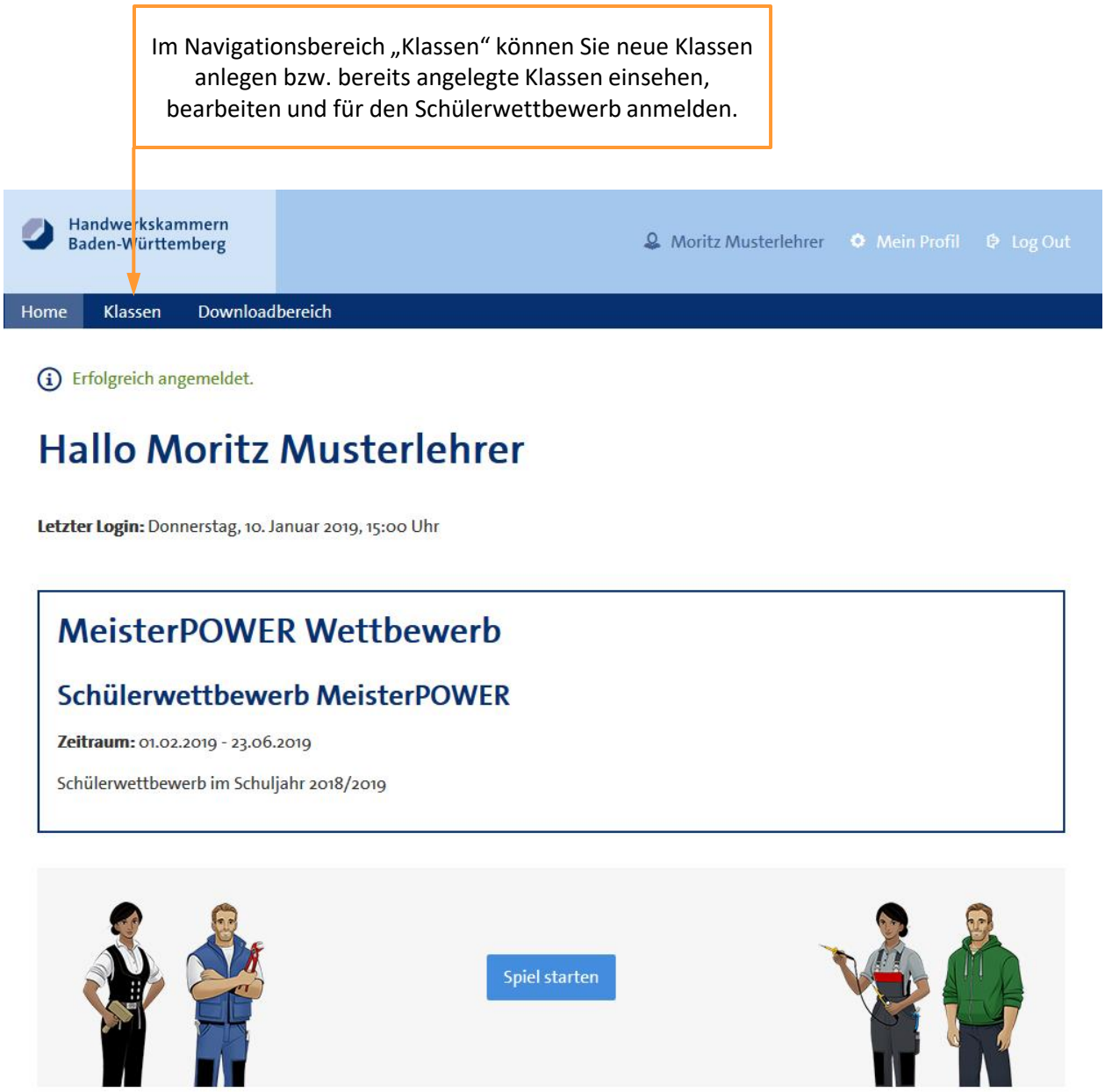
Start der Lernsoftware
Hier können Sie die Lernsoftware für die persönliche Erprobung starten.

Schülerwettbewerb
Hinweis zum Wettbewerbszeitraum des Schülerwettbewerbs.

Schritt 3: Anlage von Gruppen für den Schülerwettbewerb

Damit Schülerinnen und Schülern am Online-Wettbewerb MeisterPOWER teilnehmen können, müssen Sie zuerst eine Klasse anlegen. Eine Klasse ist ein virtueller Raum, in dem die Spielenden zusammengefasst und für Sie als betreuende Lehrkraft einsehbar sind.

Wenn Sie bereits eine Klasse angelegt haben, können Sie die Schülerinnen und Schüler in der bereits angelegten Klasse für den Schülerwettbewerb anmelden.



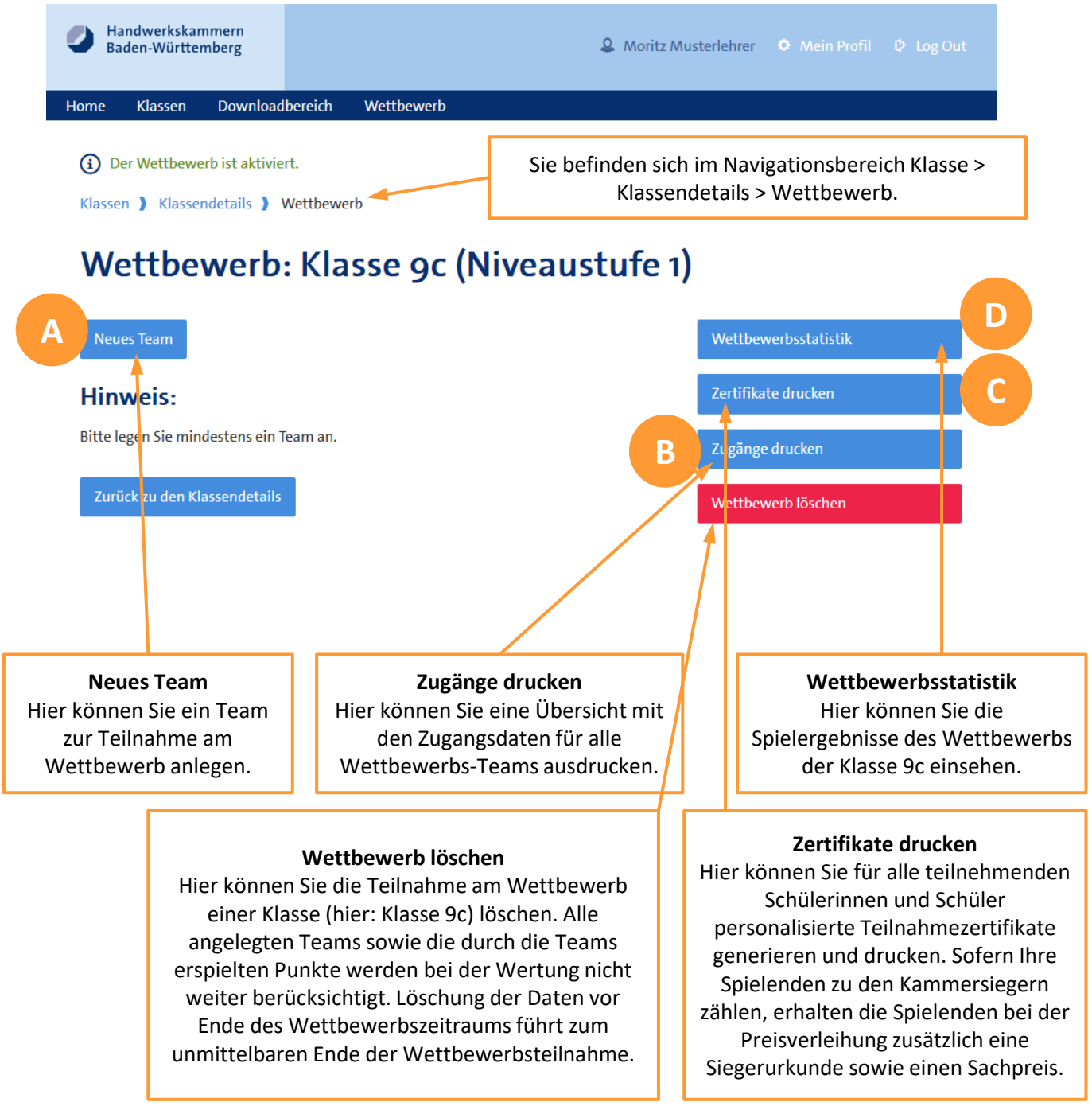
Anmeldung einer Klasse zur Teilnahme am Wettbewerb

Innerhalb des Wettbewerbszeitraums (Wettbewerbszeitraum 2022: 10.01. – 03.06) können Sie Klassen für den Online-Schülerwettbewerb MeisterPOWER anmelden und den Wettbewerb durchführen.

Das Fenster ist nur während des Wettbewerbszeitraums aktiv.

Klasse wurde für Wettbewerb angemeldet

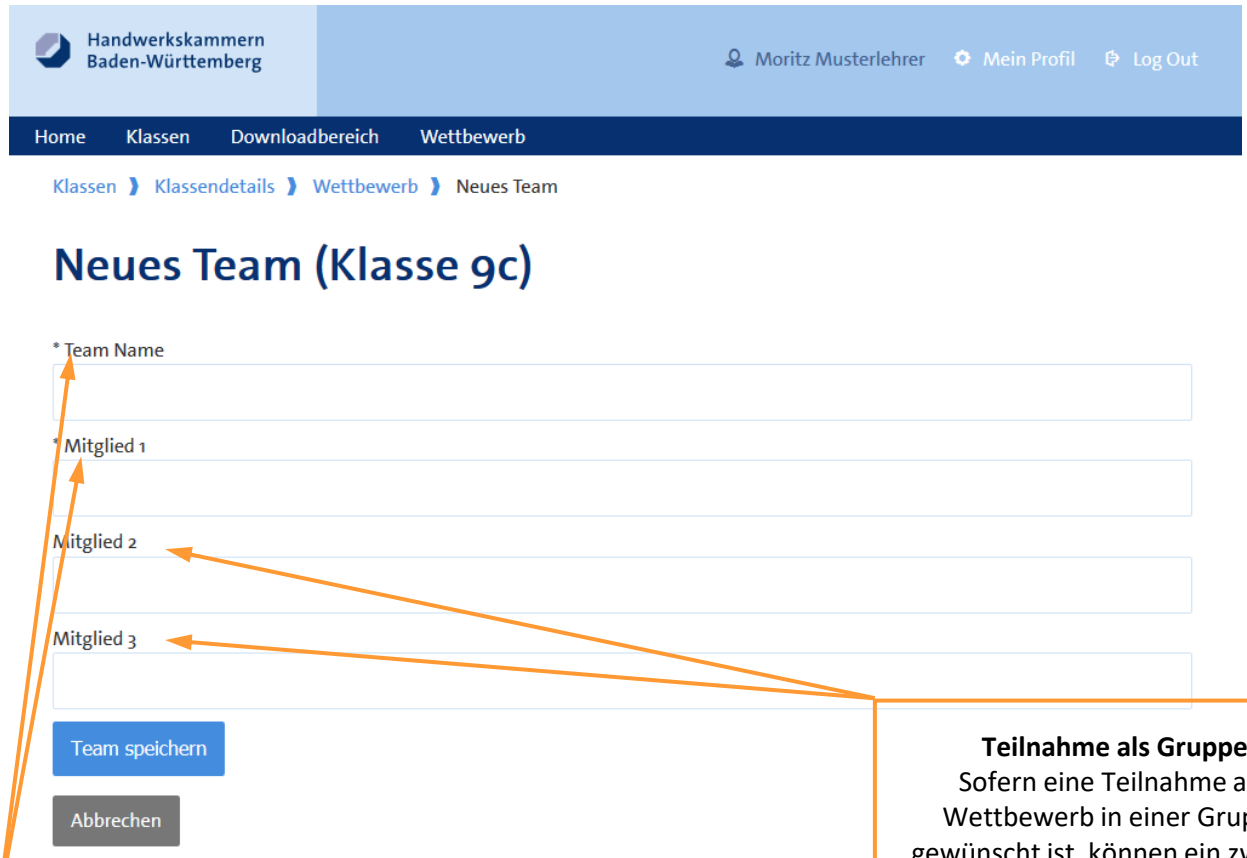
Nachdem Sie den Online-Wettbewerb für eine Klasse angelegt haben (hier: Klasse 9c wurde für Niveaustufe 1 angelegt), öffnet sich folgende Übersicht:



Funktion A: Neues Team anlegen

Innerhalb einer Klasse können Sie Teams zur Teilnahme am Wettbewerb anlegen.

Schülerinnen und Schüler können alleine (als Einzelperson) oder in der Gruppe (bis zu drei Mitglieder pro Gruppe) an dem Wettbewerb teilnehmen. Jede Gruppe muss mindestens ein Mitglied haben, maximal darf eine Gruppe aus drei Mitgliedern bestehen.



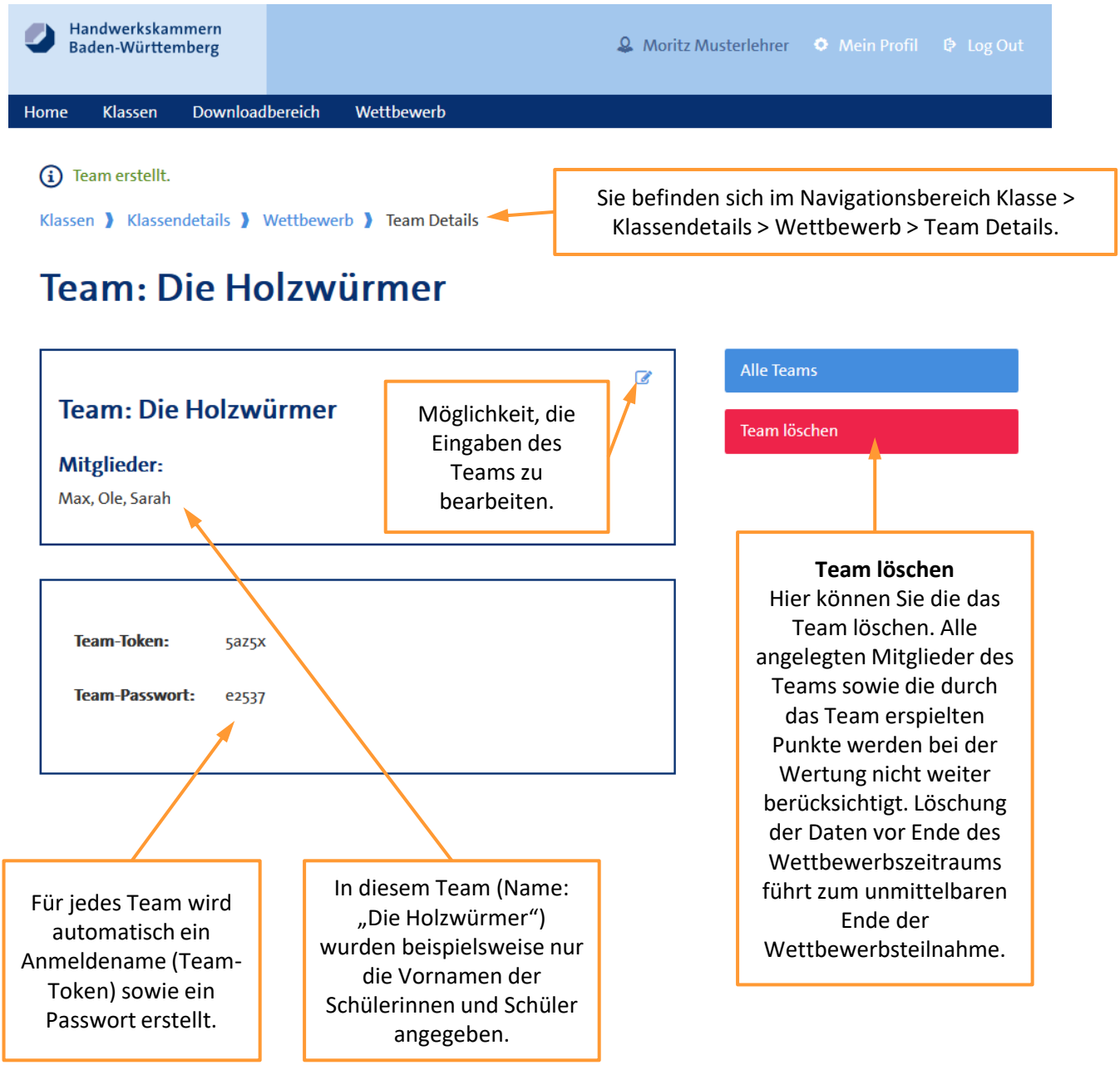
Erforderliche Angaben (markiert mit *)
Jede Gruppe braucht einen Namen und mindestens ein Mitglied. Für die Mitglieder einer Gruppe können Vor- und/oder Zuname verwendet werden. Das System akzeptiert auch Pseudonyme (Fantasienamen).

Bedenken Sie:
Die automatische Generierung der Teilnahmeurkunden zieht die Gruppeninformationen aus den hier eingegebenen Daten.

Teilnahme als Gruppe
Sofern eine Teilnahme am Wettbewerb in einer Gruppe gewünscht ist, können ein zweites und/oder drittes Mitglied einer Gruppe eingetragen werden. Es wird pro Gruppe ein Zugang generiert. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten dann gemeinsam an einem PC.

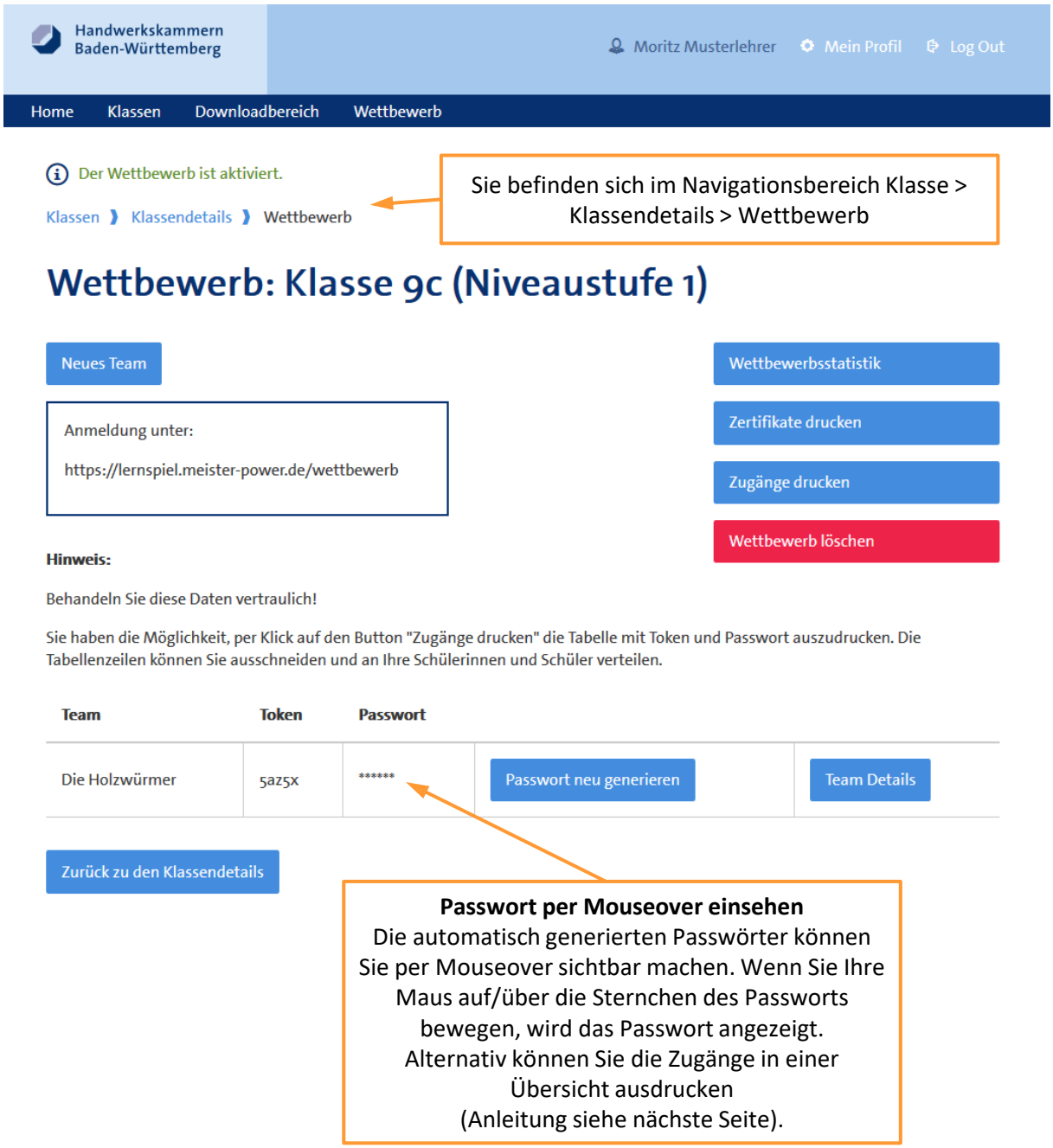
Automatische Generierung von Anmeldename und Passwort

Für jedes Team wird automatisch ein Anmeldename („Team-Token“) und ein Team-Passwort generiert.



Team wurde für Wettbewerb angelegt

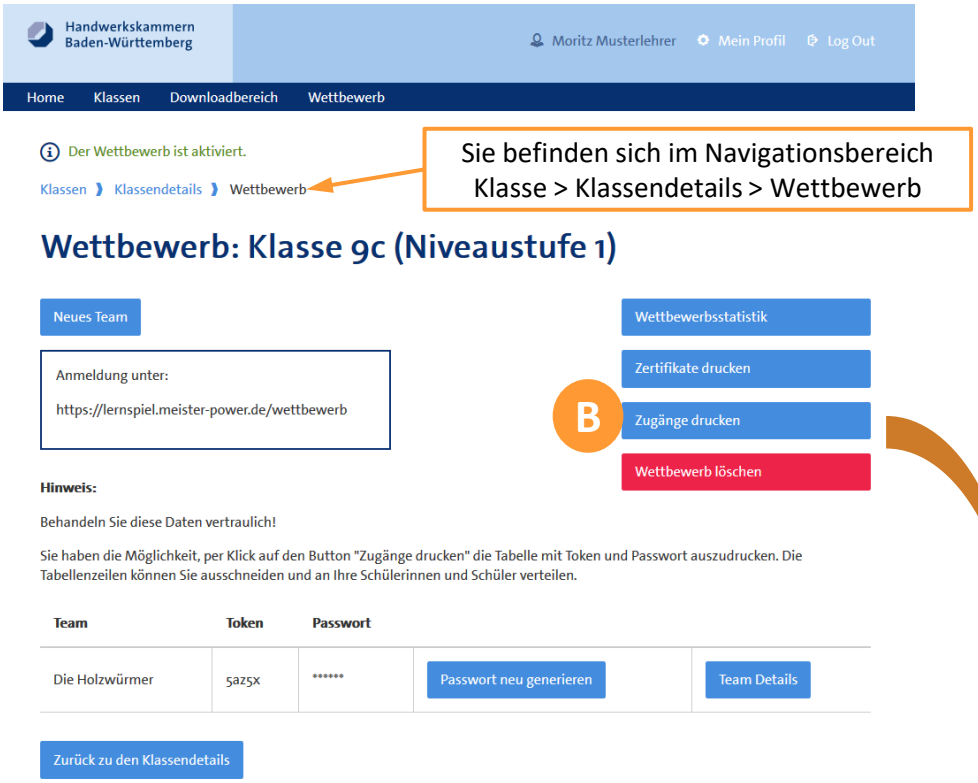
Das angelegte Team („Die Holzwürmer“) erscheint in der Wettbewerbs-Übersicht der Klasse 9c.



Funktion B: Zugänge drucken

Die automatisch generierten Anmeldenamen („Token“) und Passwörter können per Klick auf den Button „Zugänge drucken“ ausgedruckt werden.

So haben Sie die Möglichkeit, die Zugangsdaten für jedes Team auszuschneiden und zur Anmeldung an die Schülerinnen und Schüler zu verteilen.



Funktion C: Generierung von Teilnahmezertifikaten

Sie können automatisch Teilnahmezertifikate für die Schülerinnen und Schüler generieren.

Für jede/n im Wettbewerb registrierten Schüler/in wird in einem Sammeldruck ein persönliches Teilnahmezertifikat erstellt.

Beachten Sie:
Die Teilnahmeurkunden ziehen die Informationen zu Name der Schüler/innen sowie Teams aus den von Ihnen eingegebenen Informationen (siehe Funktion A, Seiten 11 und 12).

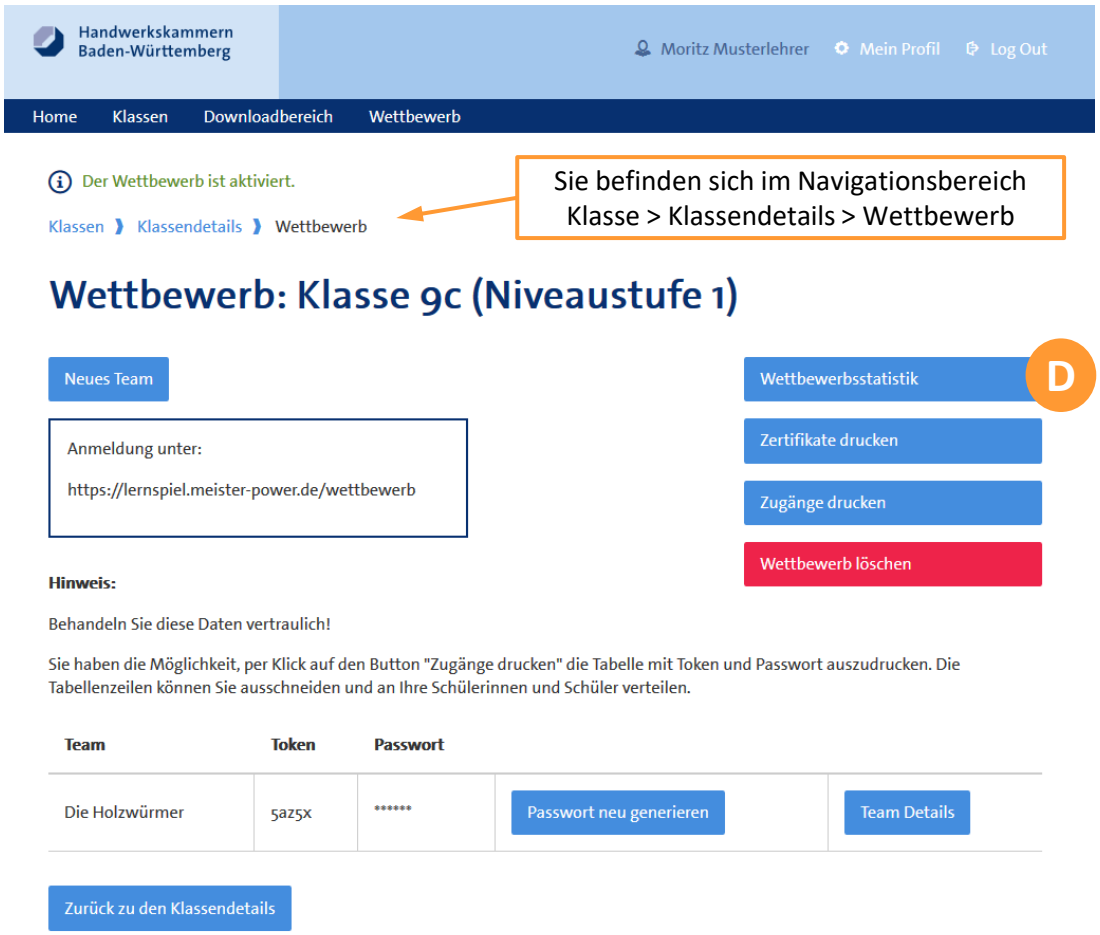
Funktion D: Wettbewerbsstatistik für Ihre Klasse

Unter „Wettbewerbsstatistik“ können Sie die Rangliste mit den erspielten Punktzahlen Ihrer Schüler-Teams einsehen.

Bitte beachten Sie: Die Wettbewerbsstatistik gibt keinen Überblick über die Platzierung der Teams im Handwerkskammerbezirk oder landesweit! Sie können lediglich die Rangfolge der von Ihnen angelegten Teams einsehen.

Was wird gewertet?

Schülerinnen und Schüler schlüpfen in dem Online-Wettbewerb in die Rolle einer Chefin oder Chefs eines virtuellen Handwerksbetriebs. Sie haben drei Spielmonate Zeit (entspricht ca. 30 bis 45 Minuten), um ein möglichst gutes Betriebsergebnis zu erreichen. Jedes Team hat drei Spielversuche. Aus den drei Spielversuchen wird die beste Punktzahl in der Wettbewerbsstatistik und somit im Highscore gewertet.



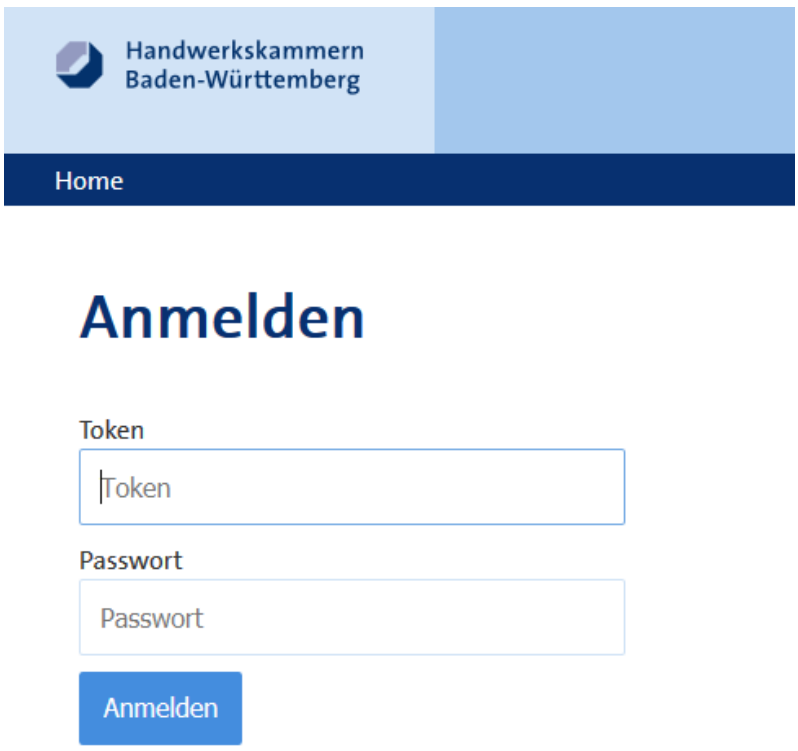
Schritt 4: Anmeldung für Schülerinnen und Schüler

Mit dem Anmeldenamen („Token“) und Passwort können sich Ihre Schülerinnen und Schüler anmelden.

Wichtig: Um sich für den Wettbewerb einzuloggen, nutzen Sie bitte die URL https://lernspiel.meister-power.de/wettbewerb (nicht https://lernspiel.meister-power.de, was das Anmeldeportal für die Lernsoftware außerhalb des Wettbewerbs ist)

Anmeldung unter:

https://lernspiel.meister-power.de/wettbewerb



Log-Out zum Beenden der Sitzung

Erinnern Sie auch Ihre Schüler/innen daran, sich nach jeder Sitzung aus der Lernsoftware sowie der Spielverwaltung auszuloggen.